

Dixième scénario

Projet Dark Troopers J.J.F. 1 - Ruelles sombres

Mission :

Chercher des informations sur la position du « Arc Hammer ».

Membres présents :

Win Get (Alex), Emilia Mac Fly (David), Kyo Tse Too (Seb), Mâ Käut (Seb) et Fyanna Lothar (Anthony).

An 3 Jour 306 :

(09H30) *Après une bonne nuit de sommeil, je me réveille et commence à me préparer pour mon entraînement. Avant que je n'aie eu le temps de finir de m'habiller, une personne frappe à ma porte. Je lui demande de patienter 30 secondes, le temps de finir de m'habiller puis j'ouvre la porte. Un soldat se trouve derrière la porte et, après les salutations, il me prévient que je suis convoquée en salle de briefing. Après avoir fini de me préparer, je sors de ma cabine et vois passer Fyanna. Ensemble, nous nous dirigeons en salle de briefing. Arrivées à destination, nous voyons Kyo Tsé too, Win Get, le Commodore Yandle et le Général Crix Madine qui nous attendent. Après s'être assis à nos places, le commodore et le général commencent à parler de notre mission. Nous devons récolter des informations dont sa destination concernant un vaisseau qui doit transporter la dernière cargaison de phryk au Arc Hammer. Le vaisseau est actuellement sur Nar Shaddaa, la planète où se trouvent les pires criminels qui puissent exister. Une fois l'explication terminée, nous allons rapidement préparer nos affaires.*

(11H00) *Nous décollons et sautons en hyper espace en direction de Nar Shaddaa. Durant le voyage, je m'isole dans un coin du vaisseau et je médite pour sentir la Force, la récolter et tenter de la garder. La méditation me semble beaucoup plus dure qu'avant, comme si mon lien avec la Force est obstrué par une force inconnue.*

An 3 Jour 307 :

(07H00) *Nous sortons de l'hyper espace pour repartir pratiquement aussitôt sur un autre vecteur lorsque nous sommes contactés par le centre de contrôle de la station orbitale se trouvant à proximité. Après leur avoir donné nos intentions, nous repartons sans souci. Au fur et à mesure que nous nous approchons de notre destination, un sentiment de danger grandit en moi lorsque je médite. Je tente alors de me concentrer sur la nature du danger, mais en vain, le lien avec la Force n'étant pas stable.*

An 3 Jour 308 :

(14H00) *Nous arrivons enfin en vue de Nar Shaddaa. En arrivant dans l'atmosphère de la planète, un Aqualish nous demande la raison de notre venue puis nous dit de*

nous poser à l'astroport 420, plate-forme 1024. En approche de notre emplacement, nous apercevons, un peu en contre bas, un Rodian venant de tirer sur un Humain. Ce dernier tombe de la plate forme située à plusieurs dizaines de mètres de hauteur. Comme à mon habitude, afin d'éviter d'être pris pour cible à cause d'une arme rare et exotique, le sabre laser, je glisse ce dernier dans ma poitrine en le fixant afin qu'il ne bouge pas. Après être sortis du vaisseau, un Humain en cul de jatte suivie d'un Twilek et d'un Sullustain viennent dans notre direction et nous demandent la taxe de stationnement de 150 crédits. Une fois ce problème réglé, je me dirige sur le bord de la plate-forme afin de récupérer un DL-44 booster que j'avais aperçu pendant qu'on payait la taxe. Nous cherchons ensuite un bar afin d'y quérir quelques informations.

Nous commençons nos recherches concernant les puissants gangs de la cité dans le « Bear ».

Puis nous sortons du bar pour aller voir une carte numérique de la ville mais cette dernière est défectueuse.

Nous retournons dans le bar afin d'aller voir un humain qui discute avec un humanoïde



possédant un long cou et des longs doigts, et un autre humanoïde possédant des ailes noirs. Kyo demande à l'humain un endroit où l'on pourrait trouver des armes spéciales. Il nous dit d'aller voir Pamagas, un Twilek se trouvant dans la taverne « Le Dragon de Tatooïne ». Dans cette dernière, nous voyons une table avec 2 Twileks et un Gran jouant aux cartes. Après un brin de discussion, nous apprenons que le Colonel Esmar, commandant de la « Torpille Angélique », pourrait nous renseigner voir même nous vendre des armes spéciales. C'est au centre de contrôle que nous apprenons que la Torpille Angélique se trouve au spatioport 480, plateforme 340. Nous nous rendons à cet endroit où nous voyons un gros vaisseau qui décharge des animaux exotiques en cage, des caisses avec du matériel en tout genre. Dans ce fouillis, il y a un magnum 357 et des munitions que je m'empresse d'acheter. Ensuite, mon regard est attiré par une sorte d'ourson en cage, tout mignon et avec un air malheureux : Un Ewok.

L'Ewok, ayant un prix de base de 10 000 crédits, ainsi que des informations complètes concernant des armes expérimentales nous coûtent 11 000 crédits. Les informations fournies avec l'ourson sont : Cal Esimas, commandant de « Le Sourire Trompeur », trafic de Cromas à Anteevy via Nar Shaddaa et Ramsès Hed. Il y a 5 membres d'équipages et ils doivent s'arrêter dans une station médiane pour faire le

plein et avoir les dernières coordonnées du Arc Hammer. Le Sourire Trompeur ne se trouve pas dans le spatioport. Après nous être éloignés, Kyo propose d'y retourner pour les buter, récupérer la cargaison et les crédits, et empêcher qu'ils nous dénoncent. Je suggère alors de les paralyser plutôt que de les buter tout en restant derrière afin de garder l'ourson. Peu de temps après, ils sont tous paralysés et enfermés dans une cage et nous avons récupéré nos crédits. Puis nous les interrogeons à nouveau pour plus d'informations concernant le Sourire Trompeur. C'est ainsi que nous apprenons qu'il décolle dans 8 heures pour la station de ravitaillement. Win Get et moi, nous nous dirigeons vers la cantina la plus proche afin d'engager un pilote pour conduire le vaisseau et les prisonniers loin d'ici, mais nous ne trouvons personne. Sur le chemin du retour, deux chasseurs de primes nous bloquent dans un coin. Grâce aux communicateurs, le reste du groupe vient à la rescousse, mais en vain, car les 2 sont très vite morts. Nous retournons à la Torpille Angélique, et, à peine arrivée, un groupe de 4 chasseurs de primes arrivent et nous bloquent à l'intérieur du vaisseau. Après un échange de coups de feu, les 4 chasseurs sont hors courses. Nous décidons alors de laisser le vaisseau tel quel pour partir à la recherche de celui qui a mis une prime sur nos têtes. A peine 5 minutes après qu'on se soit éloignés du vaisseau, un groupe de 11 chasseurs nous encerclent et, avant même que nous puissions réagir, les 11 chasseurs nous ont tous paralysés.

(20H00) Nous nous réveillons dans des cellules et, après avoir repris mes esprits, je m'aperçois qu'ils n'ont pas trouvé mon sabre laser que j'avais caché entre mes seins. Pensant au départ du Sourire Trompeur, je me dépêche de couper ce qui envoie les faisceaux laser nous empêchant de sortir de la cellule. Puis je fais de même avec la cellule de Kyo et l'Ewok. Après avoir passé les faisceaux, l'alarme est déclenchée et rapidement un Gamoréen suivi de 2 humains, se trouvant dans le poste de contrôle, meurent. Nous continuons notre chemin, cherchant la sortie, et rencontrant quelques gardes qui arrivait à peine à riposter, jusqu'au moment où nous entrons dans le bureau du chef. Sans chercher à comprendre, Win Get tire avec son fusil stooker et tue le chef ainsi que son garde de gauche. Mais, le garde de droite est toujours vivant et après un combat difficile et périlleux, nous arrivons à en venir à bout. Après quelques minutes de recherches, nous trouvons enfin un indice à propos du Sourire Trompeur : une photo du vaisseau dans le hangar où il se trouve. Et sur la porte du hangar, il y a écrit Tour AK hangar 7427. Maintenant qu'on savait où il se trouvait, il faut y arriver rapidement. Nous essayons alors de rentrer en contact avec Fyanna qui se trouve au Griffon et elle décolle immédiatement.

(22H00) Après l'arrivée de Fyanna, nous partons en direction du hangar et, au moment où nous arrivons, nous voyons, sur les radars, le Sourire Trompeur s'éloigner. Notre dernière chance est la tour de contrôle, qui a sûrement les coordonnées du Sourire Trompeur. Sans difficulté car peu gardé, nous arrivons dans la salle de contrôle où une opératrice nous résiste deux secondes avant de se rendre, disant qu'elle n'était pas payée pour se battre. Elle nous donne ce qu'on

vient chercher, c'est-à-dire la destination du « Sourire Trompeur » : Garanoid X. Nous la paralysons afin qu'elle ne sonne pas l'alarme avant que nous partons et pour éviter que la faute lui retombe dessus pour nous avoir divulgué des informations confidentielles.

Informations sur la mission :

Liste des dépenses :

- Taxe d'appontage : 150 crédits

Liste des gains :

- Blastech DL-44 boosté
- Un Ewok